



[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

Diseño, ideología y ética del caos

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

Joan Pallé Argilés
NIUB: 16464770

Facultad de Bellas Artes
Universitat de Barcelona

Tutor:
Txuma Sánchez

Contenidos:

06	Abstract.	72	Obra anterior: Documentación visual y teórica de obra reciente relacionada con el proyecto.
10	Referentes: Artista, teóricos y vándalos relevantes.	82	Conclusiones.
22	Antecedentes: Problemáticas relacionadas con el tema.	86	Bibliografía: Libros, textos, vídeos.
30	Marco conceptual: Punto de partida y desarrollo teórico.		
34	Descripción de la producción: Infomración visual y textos.		

abstract



(Cast)

Parto de una fuerte atracción hacia el sistema de imágenes imperante, del conocimiento de su perversión y de la voluntad de desarrollar una reflexión crítica utilizando sus propios medios. Para llevar a cabo esta labor propongo tres formalizaciones.

1. Llevo a cabo intervenciones en el espacio público, utilizando paneles publicitarios en desuso, los cuáles pirateo introduciendo mis propios mensajes de texto.
2. Diseño una colección de pósteres en los cuáles reflexiono sobre el diseño como herramienta y canal de producción de ideología.
3. Construyo una maqueta en la cual recreo paneles publicitarios en miniatura y en la cual reflexiono sobre la violencia implícita en su presencia en el espacio público.

Con estas metodologías busco abrir fisuras en el discurso dominante. Utilizar las mismas herramientas que el sistema de imágenes hegemónico para ponerlo en entredicho. Desde una posición de guerrilla busco generar imágenes, situaciones y objetos de tecnología social que permitan vehicular un discurso crítico de forma efectiva. Para conseguir estos objetivos propongo diferentes campos de acción planteando metodologías de trabajo que se muestran más como procesos abiertos que como obras acabadas.

Palabras clave: espacio público/ gráfica publicitaria / interferencia cultural / guerrilla semiótica / ética hacker /

(Cat)

Parteixo d'una forta atracció cap al sistema d'imatges imperant, de la coneixença de la seva perversió i de la voluntat de desenvolupar una reflexió crítica utilitzant els seus propis medis. Per dur a terme aquesta labor proposo tres formalitzacions.

1. Duc a terme intervencions en l'espai públic, utilitzant panells publicitaris en desús, els quals piratejo introduint els meus propis missatges de text.
2. Dissenyo una col·lecció de pòsters en els quals reflexiono sobre el disseny com a eina i canal de producció d'ideologia.
3. Construeixo una maqueta en la qual recreo panells publicitaris en miniatura i en la qual reflexiono sobre la violència implícita en la seva presència en l'espai públic.

Amb aquestes metodologies busco obrir escletxes en el discurs dominant. Utilitzar les mateixes eines que el sistema d'imatges hegemònic per posar-lo en dubte. Des d'una posició de guerrilla busco generar imatges, situacions i objectes de tecnologia social que permetin vehicular un discurs crític de forma efectiva. Per aconseguir aquests objectius proposo diferents camps d'acció plantejant metodologies de treball que es mostren més com a processos oberts que com a obres acabades.

Paraules clau: Espai públic/ gràfica publicitària / interferència cultural / guerrilla semiòtica / ètica hacker /

(Eng)

This project is motivated by a critical interest in the prevailing image system and the desire to develop a critical reflection of it using its own means. To carry out this work I propose three formalisations:

- 1- Carry out interventions in public space, using abandoned advertising structures, hacking them by installing my own text messages.
- 2- Design a collection of posters, which reflects and responds to design as a channel and tool for the production of ideology.
- 3- Build a model that recreates billboards in miniature which will reflect on the violence implicit in this presence in public space.

By using these methods I aim to expose cracks in the dominant discourse. Using the same tools and format as the dominant image system to put it in doubt. From a guerrilla position I generate images, situations and social technology objects to produce an effective critical discourse. To achieve these goals I suggest different courses of action considering a variety of working methods, more as a open processes than as finished works.

Keywords: Public space / graphics & advertising / cultural jamming / guerrilla semiotics / hacker ethics /



La internacional situacionista.

Conocida como la I.S. fue una organización marxista de artistas e intelectuales revolucionarios. Fuertemente influenciados por vanguardias anteriores como DADA, el surrealismo y la Internacional letrista hay quien se refiere a ellos como la última vanguardia del arte moderno. Con su práctica buscaban socavar la ideología dominante capitalista y la recién nacida cultura consumista. Este movimiento es el antecesor de todos los demás referentes que mencionaré para presentar mi trabajo. Con su práctica, los miembros de la organización trataban de construir situaciones que tuvieran una repercusión real en el entorno político buscando siempre disolver la separación entre arte y vida. Entre sus estrategias se encontraba el provocar escándalos, la experimentación artística en todo tipo de medios y el *détournement*. Esta última estrategia que consistía en la apropiación de material visual producido dentro de los canales del capitalismo y manipularlo de tal manera que las mismas imágenes se convirtieran en un arma que atacara simbólicamente al propio sistema que la había producido. El *détournement* es el antecedente de lo que más adelante se conocerá como *cultural jamming*, un concepto clave para el desarrollo de mi producción. Los *détournements* se llevaban a cabo en muchos casos usando cómics en los que se sustituían los diálogos de los personajes por nuevos diálogos en los que las ideas de la organización eran divulgadas.

Para Debord era en el concepto de espectáculo donde residía el núcleo simbólico de la dominación de la mercancía autoritaria. Siendo a través de esta constante representación de la vida que substituye a la vida misma que el régimen social se construye y se sostiene. Más adelante esta teoría servirá de referente a Baudrillard para forjar el concepto de simulacro.

El principal ideólogo del movimiento fue Guy Debord que fue también el escritor del libro de ensayo *La société du spectacle*. En el libro, Debord reflexiona sobre la condición de la cultura capitalista en cuanto a elemento alienante.

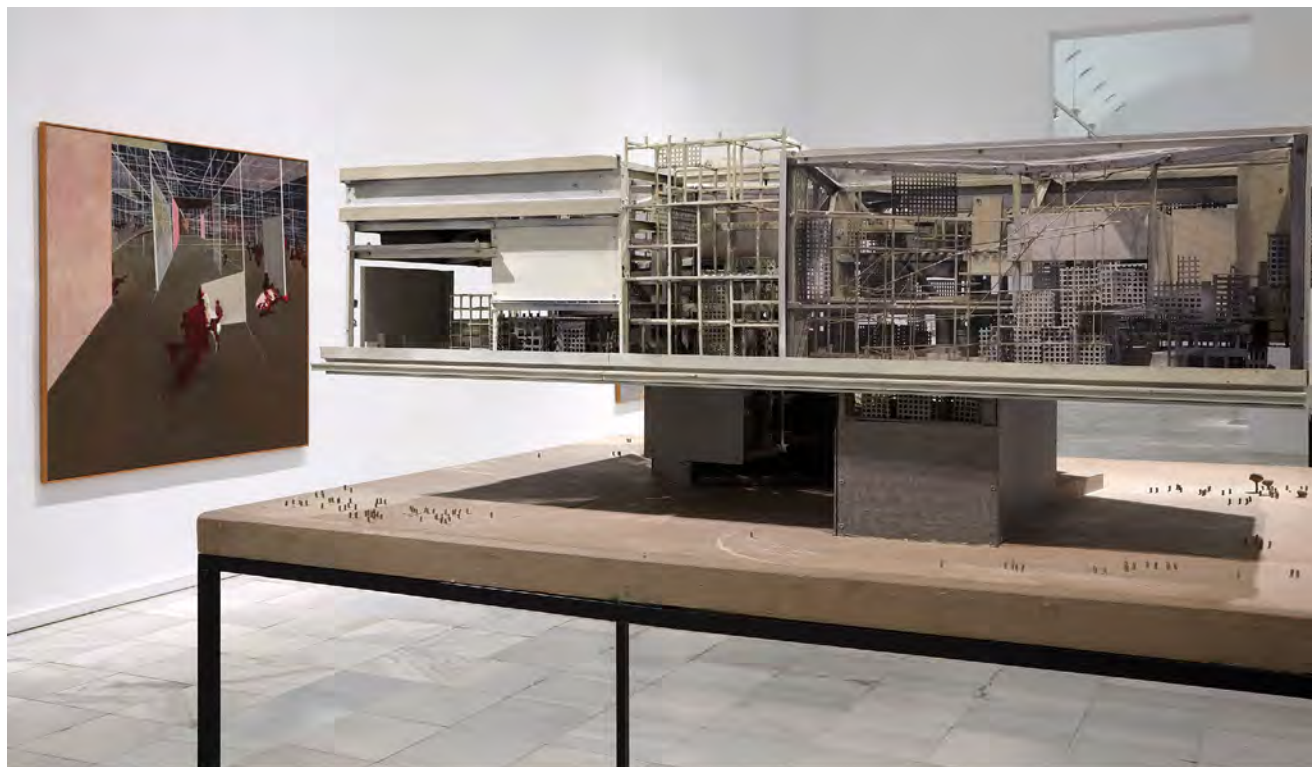
Conferencia de la I.S. en Venecia, Italia, en 1969. De izquierda aderecha: Eduardo Rothe, Bruce Elwell, Robert Chasse, Tony Verlaan, J.V.Martin y Raoul Vaneigem.



Constant y la nueva Babilonia.

Otro miembro de la organización que considero que es importante de mencionar es el artista Constant Nieuwenhuys. Constant fue uno de los fundadores del grupo CoBrA y fue un miembro destacado de la I.S. Su proyecto más ambicioso y conocido es el de *Nueva Babilonia*. En el proyecto, el artista construye una infinidad de maquetas y dibuja cientos de esbozos especulando sobre como construir ciudades utópicas que escapen a la lógica del progreso y la producción a la que en realidad están sometidas. Las maquetas que

Constant construye son complejos entramados de estructuras móviles pensadas para que el ciudadano vividor pueda tener una vida plena, lejos de la alienación producida por el espectáculo. Estas ciudades utópicas buscan una estimulación del juego por encima de todo. Proponiendo un campo de acción en el que la vida sea libre de tedio y el ser humano pueda gozar de la aventura y la diversión que le son naturales. El trabajo de Constant ha sido una influencia importante en muchos artistas que posteriormente han trabajado también con el formato de la maqueta para repensar el espacio público, ya sea en términos más utópicos como es el caso de Constant o en términos de crítica como es el mío.



CONSTANT. Nueva Babilonia.
Vista de sala.
Museo nacional centro de Arte Reina Sofía 2015.
Fotografía de Joaquín Cortés/ Román Loes.

Performance del grupo Black Mask
(próximo a King Mob).
Invierno de 1967 New York.
Fotografía de Larry Finck.



King Mob, el partido del diablo.

Fue un grupo vinculado al activismo político y a la práctica artística que surgió en el Reino Unido, nacido de los restos de la sección inglesa de la Internacional Situacionista y del grupo de acción directa de New York "Up Against the Wall Motherfuckers".

Se dice que el grupo King Mob fue lo que influenció a Malcom Mc Laren a crear la mítica banda de punk SexPistols.

La organización llevaba a cabo acciones de carácter artístico en las que el escándalo era la mayor herramienta para sabotear a la sociedad, al arte e incluso a la propia izquierda. Entre sus acciones se cuentan numerosos grafitis con mensajes subversivos. Una de las acciones más conocidas del grupo fue una performance llevada a cabo en un centro comercial en la que varios miembros disfrazados de santa Claus repartían folletos escandalizantes. La acción generó una situación de estrés colectivo entre los consumidores biempensantes y se desató el pánico en el lugar. Aunque el tipo de confusión que yo intento generar con mis intervenciones en el espacio público es bien distinta, siento que hay un fuerte vínculo emocional y discursivo en la intención de sabotear el correcto funcionamiento de la vida cotidiana del ciudadano/espectador.

They live.

En su pieza de vídeo *La guía perversa de la ideología*, Žilavoj Zizek nos invita a revisar una película del cine underground de Hollywood de los años 80, *They live* de John Carpenter (1989). En la película, un obrero de la construcción llamado John Nada, sin vivienda y que viaja como un vagabundo, encuentra por accidente un artilugio construido por una red de resistencia secreta. Este artilugio son unas gafas de sol que dotan al que mira a través de ellas de la

capacidad de ver la ideología oculta detrás de los mensajes publicitarios de la calle. A partir de esta sencilla historia la película reflexiona sobre las condiciones de alienación de la sociedad. Zizek, pero, pone el acento en una escena concreta en la que John intenta convencer a su amigo íntimo de que se ponga las gafas y el responde con violencia extrema. Esta escena simboliza la propia intención de dejarse engañar del personaje y el hecho de que oponga una resistencia tan violenta a saber la verdad nos obliga a hacernos preguntas sobre cual es nuestro papel en todo esto.



Fotograma de la película *They live*, dirigida por John Carpenter en 1988.

ACTO PRIMERO: “Cuando lo falso se vuelve verdadero, lo verdadero mismo ya es sólo un espejismo. Cuando la nada se vuelve realidad, la realidad a su vez oscila en la nada”.

*“¿que es la metafísica crítica?
Tiqqun”*

Tiqqun.

Es una publicación francesa de filosofía y pensamiento crítico. Fue fundada en 1999. Se disolvió en 2001 tras los atentados del 11 de septiembre. La línea de pensamiento de la revista es heredera directa de la Internacional Situacionista y de los Letristas. Tienen una forma de escribir peculiar y muy poética en la que

metafísica y teoría crítica se funden. Sus ideas han sido muy escuchadas y puestas en valor desde el anarquismo y dentro del movimiento okupa. Su forma de escribir ha sido una influencia constante tanto en el proyecto *Ética del caos* como en el proyecto *Diseño e ideología*, del cual he llegado a usar citas textuales de la publicación.

Vistas de la instalación del artista Santiago Sierra.

Título: Lona de 1000 x 500 cm, suspendida de la fachada de un edificio.

New York, 1987.



Santiago Sierra.

Aunque en general su forma de trabajar no está especialmente cerca de lo que yo planteo, en este proyecto quiero mencionarlo porque es un artista que me ha influenciado mucho y al que siempre acabo volviendo, y que tiene algunos proyectos que se relacionan directamente con este trabajo.

En su obra *Lona de 1000 x 500 cm*, suspendida de la fachada de un edificio, el artista colocó la gigantesca tela en el espacio público de Nueva York. Al no tener la licencia necesaria la instalación se tenía que desmontar cada vez que la policía aparecía, por otro lado, al contrario de lo que es común en la lona, ésta había estado elaborada por artesanos en México. Con esta acción el artista nos invita a pensar en lo que significa estar en el espacio público en una ciudad

Utiliza la construcción de situaciones para generar un efecto de shock en el espectador y activar discursos políticos, radicalmente críticos a través de acciones simbólicas pero a la vez muy reales.

contemporánea. La conclusión es clara, en cuanto a imagen o pagas o te largas. De una manera parecida yo he tenido que sortear a la policía para llevar a cabo mis intervenciones sin ser multado. El escapar y esconderme de la policía ha sido una parte ineludible de mi proceso de trabajo. Este hecho no es en ningún caso circunstancial, más bien al contrario, es una parte importante de la construcción de discurso y la construcción de sentido que el proyecto propone.

Jenny Holzer.

Desde finales de los años 70, Jenny Holzer empieza a llevar a cabo sus trabajos con texto en el espacio público. A través de medios que tradicionalmente no pertenecían al mundo del arte como camisetas o carteles. Durante su larga trayectoria ha explorado el espacio público como medio usando diversas técnicas, siendo por ejemplo una de ellas el

intervenir los carteles de los cines para introducir sus mensajes, técnica que usaba en sus inicios. En las últimas décadas ha usado cañones de luz para hacer grandes proyecciones en grandes edificios y otros grandes muros en el espacio público. En sus intervenciones ha hablado de temas políticos con un tono poético, denunciando la injusticia con dureza y ternura. Sus trabajos son hoy en día omnipresentes y dentro del mundo del arte es una de las artistas conceptuales más reconocidas. Mi trabajo es directamente deudor de Holzer.

Jenny Holzer.
Tourism series.
Private property created crime.
Times Square, New York, 1982.





Material gráfico producido para Yomango Alemania.

Yomango.

El proyecto *Yo mango* es una especie de anti-marca que hace apología del hurto en grandes establecimientos comerciales propiedad de corporaciones y multinacionales. Para comunicar su ideología hacen uso de la apropiación y tergiversación de nombres, imágenes corporativas

Martin Kippenberg es un artista multidisciplinar con una gigantesca producción conformada por pinturas, esculturas, instalaciones y una gran cantidad de obra gráfica en formato póster producida generalmente en serigrafía.

y eslóganes comerciales de estas corporaciones. Mediante fanzines, acciones, talleres y más estrategias animan a la audiencia a revelarse contra el sistema de mercancía autoritaria y a coger aquello que les dé la gana de los grandes templos del consumismo que de alguna manera los esclavizan.

Lo que me interesa remarcar de *Yo mango* es como usan el diseño para sabotear la lógica que normalmente lo rige, girando las herramientas que la publicidad acostumbra a usar de forma alienante para producir sentido y plantear nuevos territorios de vida posibles, más allá de la lógica del ciudadano/consumidor.

Martin Kippenberg.

Lo que me interesa de Martin Kippenberg es como los centros de arte y las galerías presentan esta gran producción de pósters serigrafiados generando instalaciones murales. En estas instalaciones los pósters que han sido producidos individualmente se funden en un metarrelato que aun siendo heterogéneo consigue construir un discurso eminentemente coherente, efectivo y muy potente.

Vista de la instalación de Martin Kippenberg: the problem of perspective. MOCA, Los Angeles. 2008
Foto de Bryan Forest.



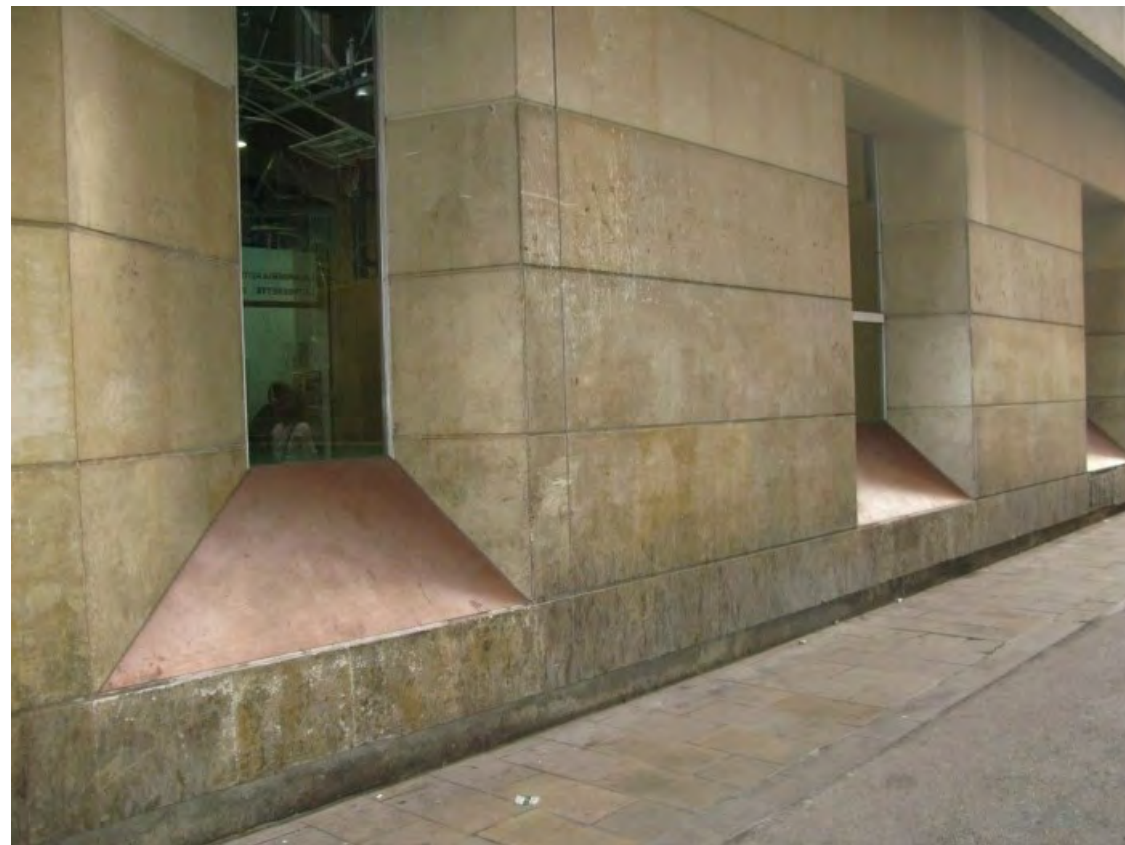


antecedentes

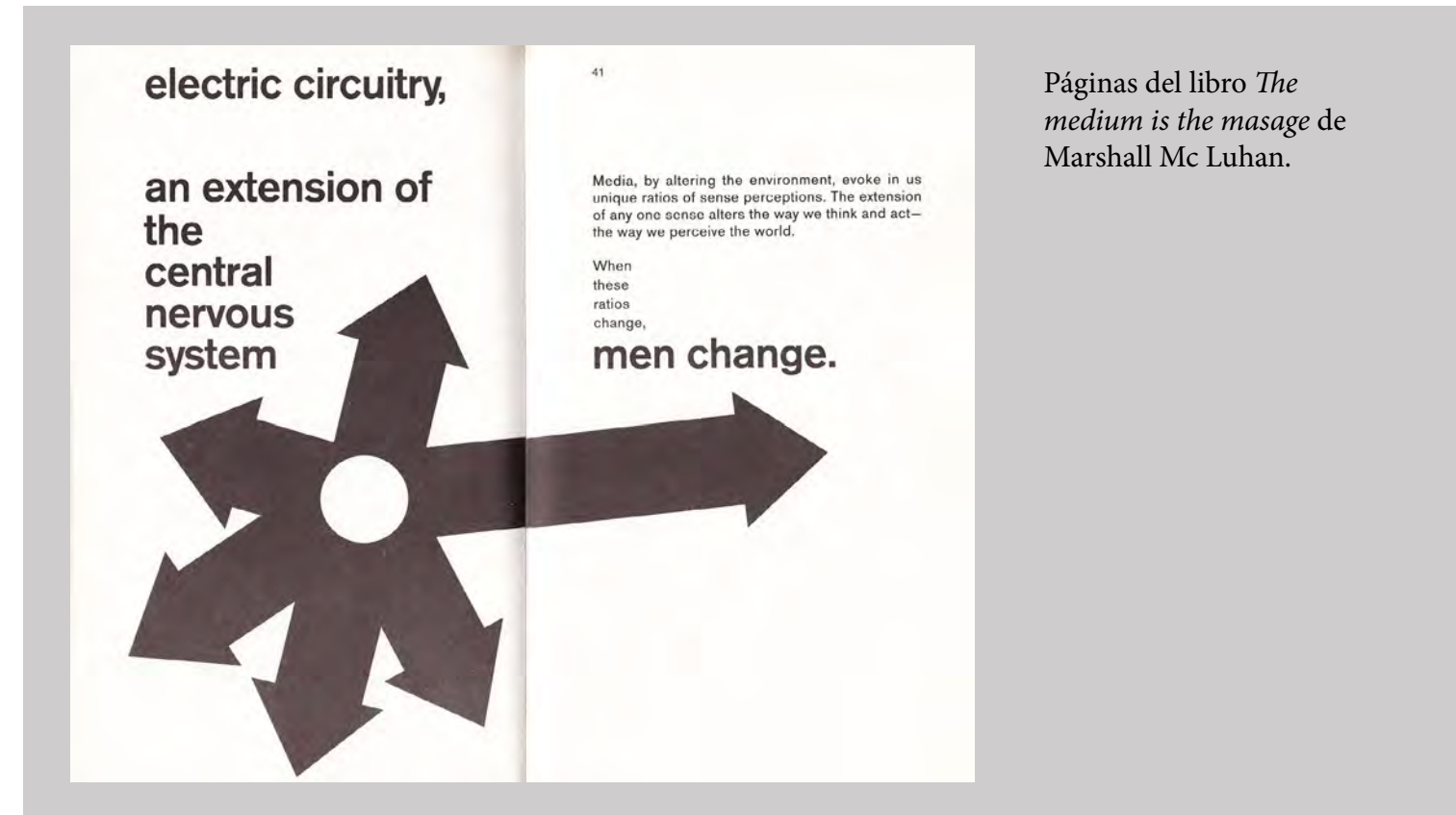
Leónidas Martín.

En su artículo *Bellas vallas* escrito para el simposio Social Design / Public Action realizado en la University of Applied Arts de Viena, Leónidas Martín habla sobre lo que se conoce como mobiliario antipersona. Refiriéndose a la anulación de repisas en las que los vecinos se encuentran para que nadie pueda sentar-se en ellas, la substitución de bancos en plazas y parques por sillas individuales y el resto de condicionantes físicos que impiden que el ciudadano haga un uso libre del espacio público.

Estas tareas opresivas de control biopolítico son hoy en día llevadas a cabo por artistas y diseñadores que trabajan para el ayuntamiento y que se esfuerzan para que estas medidas de control pasen desapercibidas y se integren con el entorno al mismo tiempo que ayuden a generar la identidad e imagen de marca que la ciudad busca. En otros proyectos en los que el artista ha participado el diseño se usa como herramienta de resistencia y generadora de agencia política. Ejemplo de esto es el proyecto llevado a cabo con el colectivo artístico Enmedio: *No vas a tener casa en tu puta vida*.



Diseño antipersona en la ciudad de Barcelona.
Fotografía de Leónidas Martín.



Páginas del libro *The medium is the masage* de Marshall Mc Luhan.

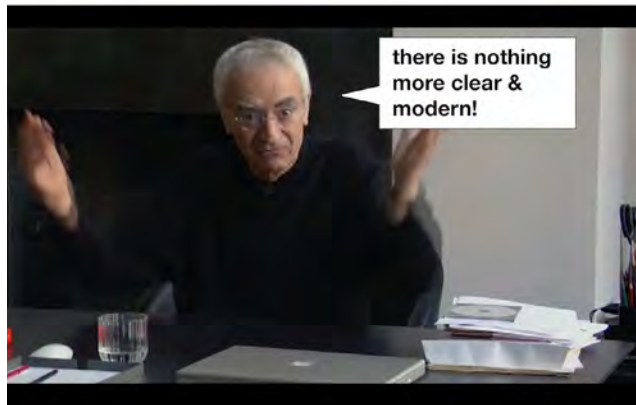
Marshal Mc Luhan vs. Umberto Eco.

En el libro *The medium is the massage*, Marshall McLuhan expone que los medios de comunicación no son solo aparatos portadores y propagadores de ideología sino que son la ideología en sí misma. Bajo la luz de esta tesis podríamos concluir que los medios son por naturaleza alienantes y lo seguirían siendo aun encontrándose bajo el control de la comunidad. Por otro lado, Umberto Eco crítica en su texto *Guerrilla semiótica* la visión de Mc Luhan señalando que no se puede entender el código y el medio por el que este se propaga como una misma cosa, por lo que es en la conjugación de este código y no en el medio usado para comunicarlo, donde encontramos aquello que se define como ideología.

En este trabajo no busco ponerme del lado de ninguno de ellos, más bien me interesa aprovechar el espacio entre estos dos posicionamientos opuestos. Habitar la tensión que generan y usarla como campo fértil para la producción de sentido.

Helvética, ¿la tipografía del mal?

El nacimiento de esta tipografía, su desarrollo y su uso son un ejemplo muy interesante de cómo a través de los medios del diseño se construyen líneas de pensamiento ideológico que tienen un poder de influencia en todos los niveles de la sociedad. La Helvética tal y como hoy la conocemos nació en 1957 y rápidamente su uso se extendió entre los diseñadores de la época. Se convirtió en el símbolo de toda una generación de diseñadores para los cuáles esta tipografía era la conclusión de una larga línea de pensamiento. Entre estos diseñadores encontramos por ejemplo a Massimo Minelli que trabajó en logos de grandes corporaciones como America Airlines o FedEx. Por otra parte, otra escuela de diseñadores ve la Helvética como símbolo de todo aquello que se tiene que evitar, entres estos diseñadores encontramos por ejemplo a David Carson o a Stefan Sagmeister que



Los diseñadores Massimo Vignelli y Paula Scher peleándose por la Helvética. (Montaje humorístico hecho a partir de fotogramas del documental *Helvética*).

hizo una famosa portada de disco para Lou Reed. Para esta escuela de diseñadores la Helvética es sencilla y llanamente la expresión del fascismo. Otros diseñadores contemporáneos han insistido en trabajar con la Helvética desde perspectivas innovadoras que la liberaran de lecturas vinculadas a discursos reaccionarios. En esta tendencia encontramos el estudio con base en Ámsterdam Experimental Jet Set, los cuáles han sido una referencia clave para el desarrollo formal del proyecto que más adelante expondré.

Por todo esto, el hecho de haber elegido el uso de esta tipografía para el desarrollo de este proyecto no es ni mucho menos casual. La helvética es la tipografía perfecta para reflexionar sobre diseño e ideología. Su uso me es útil en cuanto a estrategia de sobresignificación, tanto en el espacio público, como en el espacio expositivo, como en este mismo dossier y me permite trabajar reflexivamente desde una toma de distancia crítica respecto a lecturas simplistas hechas sobre este tema.



Espacio público, violencia, diseño e intervención artística.

(aproximación teórica
a algunas de las ideas
clave del trabajo).

En el espacio público se libra una guerra, la subjetividad es el campo de batalla, la alienación es nuestra derrota.

La progresiva transformación de la ciudad en foco organizador de la globalización económica y de la comunicación nos lleva a una estructura de producción de modos de vida que pasa irremediamente por una gestión muy específica del espacio público. Este espacio público se nos muestra como un terreno híper reglado en el que la ordenanza cívica limita enormemente la capacidad de agencia del ciudadano y vende el derecho de uso del espacio a empresas privadas, las cuáles no tienen ninguna otra intención que la de hacer dinero. Esto acontece en muchos puntos de las ciudades contemporáneas de distintos modos pero, de todos ellos, el que es más obvio y omnipresente es el de la imagen publicitaria. Este orden de control de las imágenes que estipula cuáles de ellas tienen derecho a convivir con nosotros en la vía pública

y cuáles no, está totalmente sometido a factores económicos. De este modo, el control acontece como una exclusión sistemática del ciudadano y en la anulación de su participación política en el ideario visual del territorio que habita. Esta articulación del espacio no se deriva de la práctica de los habitantes de ninguna ciudad en particular, sino de la circulación fluida del capital internacional, por lo que implica la pérdida de especificidad del territorio y de las ciudades. Este control de los dispositivos visuales se ejerce de manera autoritaria y es, en definitiva, una de tantas otras formas de violencia estructural del sistema. En caso de que surjan otras expresiones nacidas libremente de los ciudadanos de cualquier tipo, estas son rápidamente criminalizadas o recuperadas institucionalmente de tal forma que el Estado y las instituciones vinculadas a él acaban monopolizando el uso del espacio. Por todas partes encontramos muestras de arte público municipal dando ejemplo de ello. En este arte público institucional se cosifica y tipifica la particularidad convirtiéndola en nada más que en espectáculo. Así es como el espacio público ha pasado a ser un tablero donde el poder construye sus discursos gestionando la espacialidad de lo colectivo en pro de un funcionamiento económico eminentemente alienante focalizado en la despolitización de un ciudadano al que se trata no como a sujeto político sino como a mero consumidor. Convirtiéndonos como dice Pasolini en su texto *Jóvenes Infelices*: en brutos y estúpidos autómatas adoradores de fetiches.

Desde el arte se han generado estrategias que buscan subvertir la monopolización del uso discursivo del espacio público por parte de los poderes fácticos explorando nuevas territorialidades, desde lo marginal, el afuera, las brechas, los intersticios. Tomando posiciones espaciales y simbólicas respecto al discurso dominante. Así, desde el arte se ponen a prueba y se exploran los límites de intrusión y participación para con el espacio público. En el proyecto *Ética del caos*, uno de los que yo planteo en este trabajo, la toma de posiciones es clara, se trata de intervenir en el espacio público insertando imágenes de forma vandálica a espaldas de la policía. Es el propio sistema que, de forma violenta, excluye la participación del ciudadano, el que obliga a intervenir en esta lógica de pequeño delincuente, y el estado policial al perseguir este tipo de prácticas da a entender que es una actitud criminal y, por lo tanto, también violenta. Esta reflexión nos lleva a una gestión de las imágenes en el espacio público que está muy estrechamente ligada a la violencia. Por un lado, la violencia de la publicidad que excluye y aliena y, por otro, la violencia de prácticas artísticas ilegales que buscan articularse en cuanto que a estrategias de resistencia.

Los códigos del diseño y el carácter destructivo:

El poder tiene muchas formas. Por eso, su representación no es tan simple como pudiera parecer. Banderas, himnos, uniformes, cárceles, discursos, cánticos, rezos, palabras, imágenes,

logotipos, colores corporativos, ingeniería del deseo, fetichismo por la mercancía, empatía sintetizada... todo ello forma parte de las expresiones del poder. Estos signos y gestos son la formalización visual de un proceso conceptual vinculado a funciones de dominación y alienación. Por otra parte, la potencia también se encuentra, en otras proporciones en formas de resistencia y es a través de estos símbolos y estrategias conceptuales y visuales que los contrapoderes toman y fortifican sus posiciones. Estos signos pueden tanto hacernos sentir vulnerables y amenazados como protegidos y empoderados. A través de las herramientas del diseño y de sus canales de distribución se construyen formas de habitar el mundo. La producción visual que nos rodea día a día configura nuestra realidad. Estas mismas herramientas pueden ser usadas en la dirección opuesta. Los marcos discursivos que desde el diseño se construyen, con herramientas del diseño pueden ser puestas en duda y destruidas. Con el mismo martillo con el que clavas los clavos en un tablón de madera para construir una estructura, puedes golpear el tablón hasta partirlo y abrir una fisura por la que ver a través. Esta actitud destructiva es la que permite hacer sitio, un sitio necesario para que en el puedan florecer nuevas realidades.

“El carácter destructivo sólo conoce una consigna: hacer sitio; sólo una actividad: despejar. Su necesidad de aire fresco y espacio es más fuerte que todo odio.”

Walter Benjamin

Esta actitud destructiva no se formaliza siempre en actos de violencia física sino mucho más a menudo en actos de violencia simbólica. Violencia hacia lo establecido y hacia los signos que lo configuran.

Las cosas contienen ideología. Los sistemas de imágenes, la arquitectura, el urbanismo, el modelo de educación y el resto de elementos estructurales de nuestra realidad, no son inocentes, a estas alturas esto lo sabemos todos. En su mayoría, la producción visual dominante es alienante y está completamente al servicio de la mercancía autoritaria. Este dominio no nos golpea directamente pero es un goteo que desgasta nuestras mentes y las doblega. Un ejercicio de lavado de cerebro tácito que recurre al lenguaje del subconsciente para modelar nuestra conducta. Este funcionamiento ideológico de las cosas y las imágenes constituye en muchos casos una agresión. Y es como estrategia de resistencia a estas agresiones que se vuelve útil y efectiva la apropiación de los códigos de este funcionamiento de configuración ideológica de las imágenes. Así, el uso desviado del código se presenta como un mecanismo de desprogramación o de saneamiento visual y en un ejercicio en el que la producción de sentido crítico le gana terreno a la producción de alienación.



Marco conceptual

Punto de partida:

Para este trabajo me he propuesto recontextualizar un grueso de producción que he ido elaborando durante estos dos últimos años. El proyecto *Ética del caos*, que presento en este trabajo. Este proyecto consta de una gran cantidad de material fotográfico documental de intervenciones con texto llevadas a cabo en el espacio público. El año pasado estuve explorando de qué manera el proyecto se podía comunicar y trabajé en una publicación con las imágenes de estas intervenciones. En este caso me propongo resolver como una parte de este proyecto se podría presentar en un contexto expositivo. Para eso, la idea es hacer una selección de que enseñar, buscar la manera adecuada para ello y producir nueva obra explorando temas relacionados con el diseño, el espacio público y la producción de subjetividad que me permitan completar mi discurso y se articulen con las imágenes ya producidas dentro de la sala de exposiciones.

Desarrollo teórico:

“Las formas de arte “parasitarias”, como los carteles intervenidos, pueden tener presencia física en la cultura dominante, al tiempo que la desafían políticamente, creando territorios abiertamente contestatarios que exponen las verdaderas identidades de los lugares y los espacios existentes y su función en el control social.”

Lucy Lipard

Este trabajo se plantea como una exploración que es a la vez una especulación y un cortocircuito. Propone una aproximación a la gráfica publicitaria que domina el espacio público desde una prospectiva “hacker”. En él, se hacen

interpretaciones y decodificaciones discordantes de los códigos visuales dominantes para generar una distorsión comunicativa y así socavar la realidad del ciudadano/espectador en un espacio “público privatizado”.

En un contexto en el que la comunicación se ha convertido en industria pesada, es más necesario que nunca recuperar prácticas situacionistas como las del detournement como herramientas de resistencia a la espectacularización del mundo y, por consiguiente, de nuestras vidas.

Nos encontramos en una situación en la que la concentración de medios en pocas manos ha logrado devaluar el derecho a la libre expresión, al separarla del derecho a ser escuchado. En este contexto, el proyecto propone como respuesta a la creciente agresividad de los anunciantes en el dominio público rechazar la idea de que el marketing debe ser aceptado pasivamente como un flujo unidireccional de información sólo por el hecho de que el anunciante ha pagado por ese espacio. Para el desarrollo del proyecto parto de la idea de que actuar e intervenir de forma activa en el sistema de imágenes del espacio público es un máxima necesaria para una sociedad democrática sana. En nuestra sociedad la legislación solo deja espacio de visibilidad a los que lo pueden pagar. Y este es el motivo por el que son tan importantes las prácticas de guerrilla dentro de la producción de imágenes. Así, el artista actuando como grafitero, como pirata o como vándalo puede abrir brechas de resistencia en la hegemonía representacional que los medios ostentan. Por un lado, trabajar sobre el terreno, actuando sobre la superficie misma, la calle. En el proyecto *Ética del caos* que aquí expongo se propone una toma de

posiciones real a través de introducir mensajes en el flujo de las ciudades. Otra estrategia a seguir es la de descryptar los códigos usados en la publicidad para invertir su uso y subvertirlos. En el proyecto *Diseño e ideología* me apropio de los códigos del diseño para repensarlos y usarlos como una herramienta útil para la creación de pensamiento crítico. Y, para acabar, ensayar desde lo formal para construir objetos de tecnología social que nos permitan plantear la realidad desde otras perspectivas como es el caso de; El campo de batalla, el último de los trabajos aquí expuestos.

En este proceso de producción heterogéneo, los distintos medios de trabajo se relacionan entre ellos, tejiendo nexos que van de la calle al cubo blanco, de la imagen al objeto, del objeto al texto y del texto a lo espacial. Trabajo partiendo de la premisa de que, a través de manipular y tergiversar, el lenguaje visual se puede sacar del marco discursivo en el que normalmente opera este código y usarlo para provocar conflictos simbólicos que pongan en crisis el marco de significado que los contiene. Desde mi enfoque, lo personal, lo político, lo crítico, lo satírico y el humor están al mismo nivel y se relacionan de igual a igual. Por otra parte, actuando directamente en el espacio público a través de intervenciones que nos hacen conscientes del tejido comunicativo se puede competir aún con medios precarios con las costosas estructuras productoras de sinsentido o de sentido puramente mercantil.



Descripción de la producción

Descripción de la producción

Más allá de la temática común, que es el hilo conductor más obvio que une las tres partes de esta propuesta, quiero insistir en la importancia de un enfoque que es especialmente relevante en los tres proyectos que muestro. Este aspecto que quiero remarcar es el hecho que ninguna de las formalizaciones que propongo se plantea como formalización definitiva. En los tres casos se trata de proyectos abiertos que muestran numerosas posibilidades de crecer en varias direcciones y de ser mostrados en distintas disposiciones. Teniendo en cuenta que, al fin y al cabo, estamos hablando de la producción y ordenación de una cantidad importante de imágenes y objetos. Quiero remarcar que las posibles combinaciones son muchas y los caminos para seguir desarrollándolos son también muchos. Así, en este dossier muestro una visión concreta de algunos aspectos de estos proyectos que, potencialmente, son muchos más de los que aquí muestro.

Ética del caos:

Durante el proceso de llevar a cabo las intervenciones que conforman este proyecto trabajé mucho y en muy poco tiempo, así que muchas de las intervenciones eran fugaces y precarias. Respondían a una estrategia de bombardeo que pretendía saturar un sitio concreto para conseguir ser así una presencia real en el espacio público y poder competir con el resto de producción visual que se encuentra en las calles. Para esta presentación del proyecto he decidido dejar fuera la mayoría de estas intervenciones y quedarme solo con aquellas que considero que son las más potentes. La selección de intervenciones que he hecho para mostrar en sala se caracteriza por el tipo de soporte y territorio en el que están realizadas. Estas intervenciones elegidas responden a una lógica no solo de introducirse en el espacio público sino, además, de hacerlo desde una intención de buscar una integración plena dentro del ecosistema visual en el que inciden. Para la mayoría de estas piezas he usado paneles publicitarios en desuso y en algún caso estructuras públicas que podían funcionar como tal. Para su producción he intentado imitar al máximo la gráfica publicitaria. Aun con medios muy precarios he procurado que el espectador tenga grandes dificultades para discernir el trabajo manual de las intervenciones. Para mí este tipo de acabado es crucial para que la obra funcione como yo espero. En el espacio público hay un sistema de códigos muy específico, ya sean

señales de circulación, publicidad, grafitis y arte urbano o carteles con contenido político. El ciudadano/espectador sabe al instante que es lo que tiene delante, no tarda más de algunas décimas de segundo en identificar la naturaleza del tipo de estímulo visual que tiene delante. Las intervenciones que yo he hecho están muy cerca del código usado por la publicidad pero hay algo de inconcreción en ellas que escapa a esa lectura. En definitiva, las imágenes no venden nada, no proponen nada, ni hacen apología de nada. Tampoco están firmadas, así que tampoco se entiende que sean obras de arte callejero (un grafitero o un artista urbano, siempre firma su obra). De esta manera estas imágenes se sitúan en un limbo de significado, habitando un intersticio semiológico que se resiste a ser comprendido. El espectador que lo recibe, a diferencia de lo que pasa con el resto de estímulos visuales, no recibe un mensaje claro, más bien lo contrario. Las intervenciones buscan generar una duda que se resiste a ser resuelta e incitar al espectador a desconfiar de las imágenes.



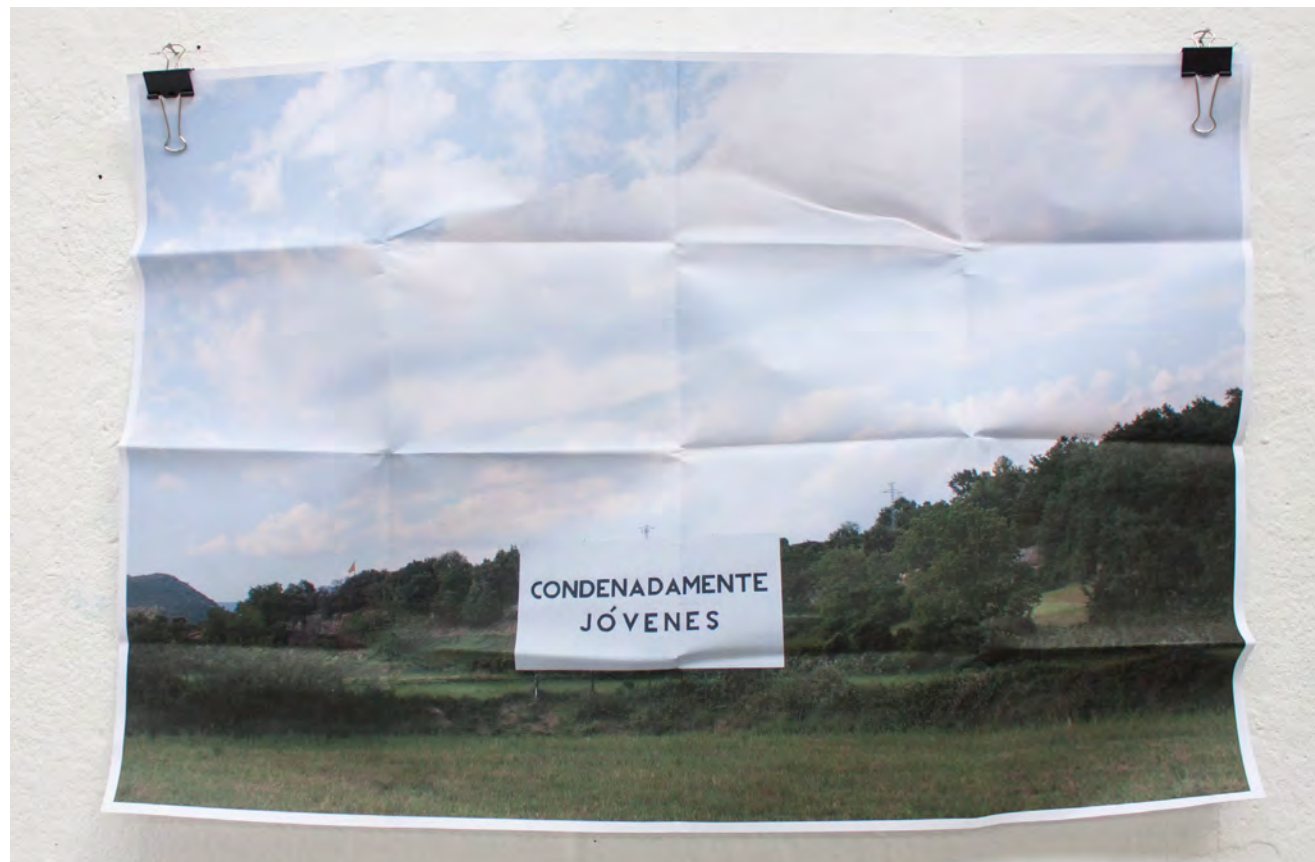
Vista de montaje en sala
Título: Ética del caos
Técnica: impresión digital sobre papel de 130 gr/m²
Medidas variables



Título: Entropía
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: Contra naturam
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: Condenadamente jóvenes
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: Liar
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: A traición de todo
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: Deseos extraños
Técnica: impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas: 420 x 594 mm



Título: Whats that noise?
Técnica: impresión digital sobre papel
de 90 gr/m²
Medidas: 841 x 1189 mm



Diseño e ideología:

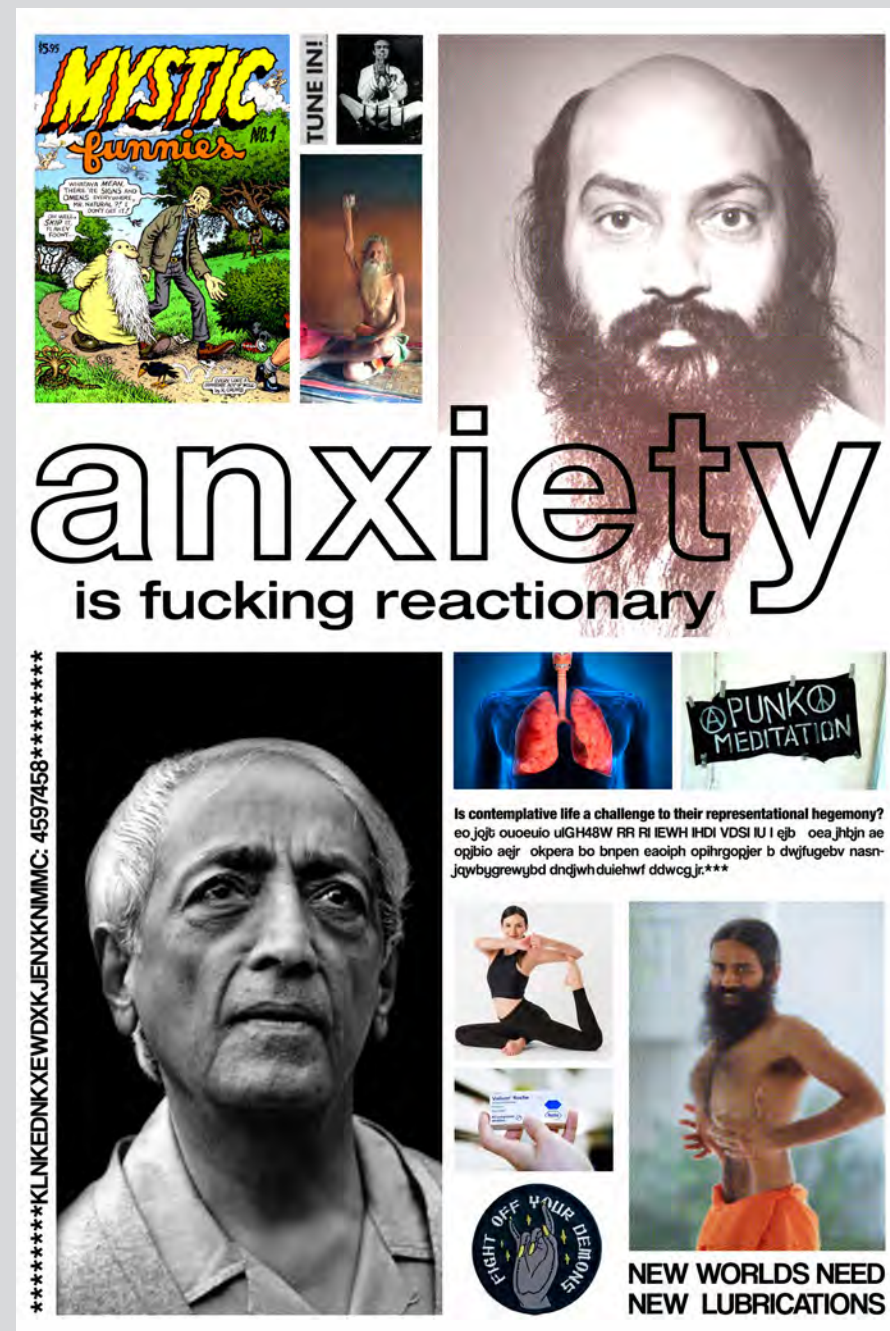
Es una aproximación crítica al diseño como vehículo y elemento constructor de ideología. Como he expuesto en el marco conceptual, hay un debate acerca de las implicaciones ideológicas del uso de los medios de comunicación. Para trabajar con este debate en relación al contexto cercano pienso que en Barcelona el diseño es el campo perfecto con el que experimentar. Por otro lado, el diseño ya es en sí mismo un espacio de conflicto y disenso respecto a las formas de trabajar dentro de sus propios límites.

Para este proyecto he acotado el campo solamente al póster por ser un elemento paradigmático y muy representativo del medio. El póster es

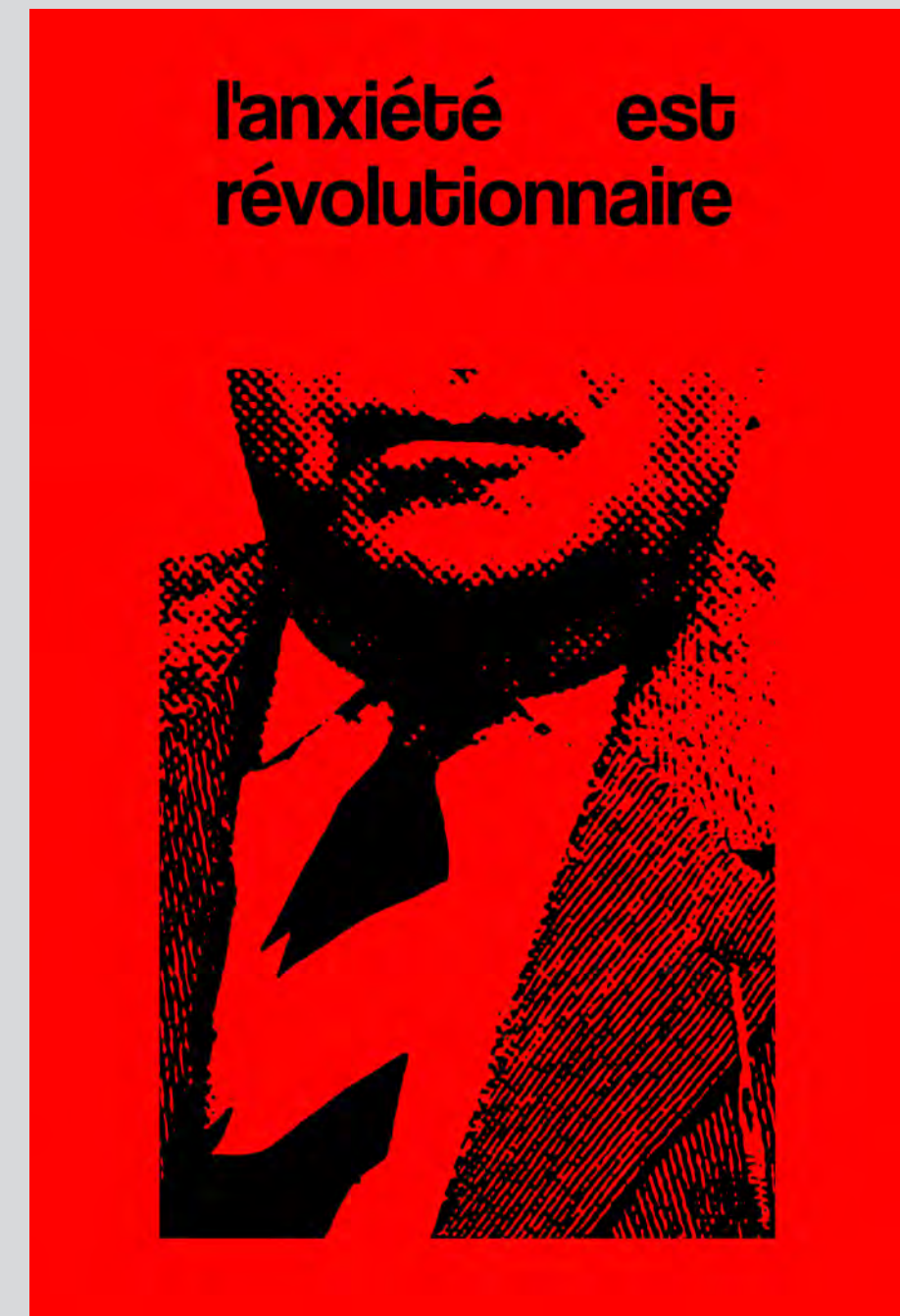
en sí mismo una unidad semántica; cada póster es una propuesta cerrada que comienza y acaba en sí mismo y su funcionalidad es medida en términos de efectividad de lectura. Para este proyecto me he apropiado de este medio para que se ponga en duda a sí mismo. Diseñando una serie de pósteres que generan una única instalación. Así es a través de los distintos pósteres con distintos estilos que se va construyendo un discurso crítico. A través de esta metodología me aproximo a diferentes problemáticas relacionadas con el diseño pero también con otros aspectos de la sociedad contemporánea como la ansiedad generalizada como mantenedora del status quo, el desarraigo y la alienación de los jóvenes, el disciplinamiento del cuerpo, la ética hacker del trabajo o los movimientos políticos contraculturales.



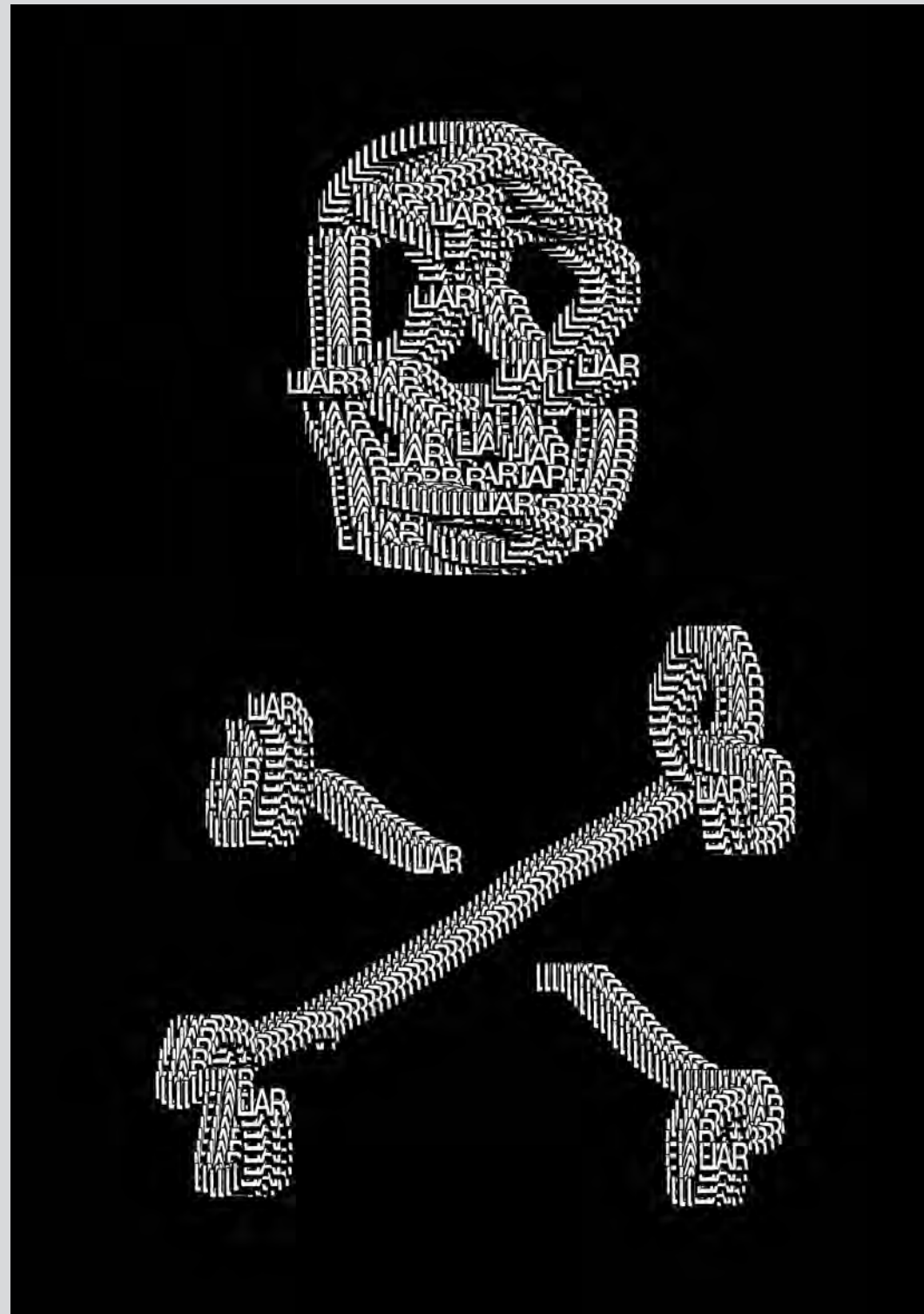
Vista de montaje en sala
Título: Diseño e ideología
Técnica: impresión digital sobre papel de 130 gr/m²
Medidas variables



Póster inspirado en el fanzine “we are allveryanxious”. Sigue la lógica de una portada de revista. El póster reflexiona sobre la ansiedad como parte crucial para el funcionamiento de la sociedad capitalista. De forma satírica combina distintos personajes e ideas vinculadas al tema. En el póster aparecen pseudofilósofos y Gurús como Krishnamurti y Osho. En la esquina izquierda superior encontramos la portada de un cómic de Mr. Natural, uno de los personajes del mítico dibujante de cómics underground americano Robert Crumb. Inmediatamente al lado, Timothy Leary el famoso pseudointelectual que se dedicaba a hacer apología del consumo de LSD en los años 60. Justo debajo, encontramos la imagen de un yoghi de la india famoso por llevar 27 años con el brazo en alto, en un estado de meditación corporal extrema. La fotografía apunta irónicamente a cierta intención revolucionaria en su acto de levantar el puño. Más abajo, aparece una joven y sana chica occidental haciendo yoga, la nueva mercancía que nos ofrece autorrealización exprés a las víctimas de la civilización accidental. Justo debajo, como no podía faltar, se encuentra una caja de Valium.



Se usa el rostro de Adorno para hacer referencia a su estética de la negatividad, como oposición al positivismo vacío dominante en nuestra sociedad. Me parecía interesante presentar dos pósters que defendieran ideas diametralmente opuestas para provocar un quiebro en la absurda lectura que se hace en muchas ocasiones de las obras de arte como si fueran meros dispositivos panfletarios de divulgación ideológica. En este ejercicio defiende la posición del artista que asume una distancia crítica respecto a aquello que muestra en cuanto a propuesta de reflexión conjunta y no en cuanto a objeto de propaganda.



Me interesa la palabra LIAR por la variedad de lecturas y connotaciones interesantes que tiene. En inglés significa mentiroso; en español, en cambio, la palabra se usa con connotaciones sexuales, 'liarse con alguien'; se relaciona con el consumo de drogas, 'liar un porro'; se puede usar en relación a una agresión violenta, 'liarse a ostias', o, simplemente, generar problemas, 'liarla'. La calavera con los huesos hace referencia a la piratería y a la ética hacker.



El póster expresa tensión entre distintos conceptos relacionados con una juventud, alienada, triste, decepcionada y sin esperanza. Para este póster he usado una estética “trendy” o lo que podríamos decir “hipster”. Las citas que el póster comunica provienen de textos de la revista de pensamiento crítico Tiquun, del fanzine de psicologías alternativas *Los secretos del universo* y del poema del s. XVII *El paraíso perdido* de John Milton. Los logos de la parte inferior han sido creados con software de diseño especialmente para el cartel y forman parte de la construcción del relato que el cartel propone.

en el extremo de un mundo
que se promete a si mismo
un fin próximo



En este póster he introducido una de las imágenes de otro de mis proyectos en la que voluntarios me ceden su piel para que tatúe en ella frases que yo propongo. Tanto el texto del tatuaje como el de la esquina superior izquierda provienen del texto La teoría del Bloom, de la revista Tiquun, que ensaya sobre la condición de alienación del sujeto contemporáneo. Al mismo tiempo la pieza reflexiona sobre el cuerpo y la condición de juventud como espacio de conflicto.



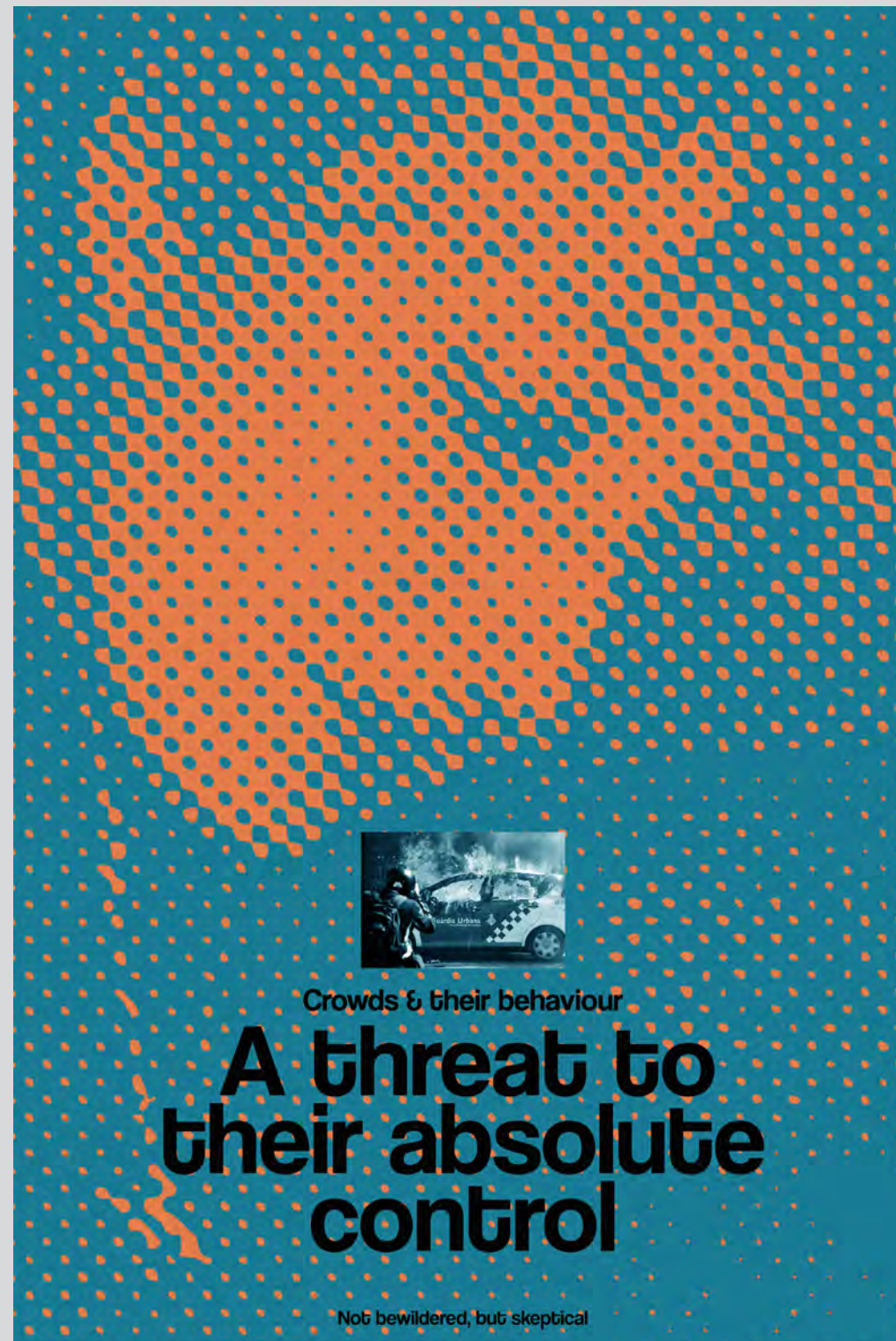
Para este póster he explorado el tema del logo como herramienta comunicativa. He usado referentes de distintas corrientes de subjetividad subversiva como el grafiti, el "death metal", el "glitch", el punk, el anarquismo o el mundo "haker". Combinándolos con imágenes de tipo más corporativo o alineadas con los estándares de belleza hegemónicos que adoctrinan y disciplinan el cuerpo. (Todos los logos que aparecen han sido producidos por mi para este proyecto)



En este póster he aplicado una lógica de portada de revista pero siendo mucho más minimalista. Es una referencia directa y sencilla al adoctrinamiento del cuerpo en pro de la alineación con el imperativo categórico de la delgadez como idea de belleza. Otra vez volvemos a la idea de la violencia, en este caso se habla del diseño como herramienta de persuasión para potenciar una violencia autoinfligida, como es la dieta.



Estética paquete de tabaco 'fumar mata'. La frase se relaciona con temas de coerción social por parte del grupo hacia el individuo y de adoctrinamiento mutuo.



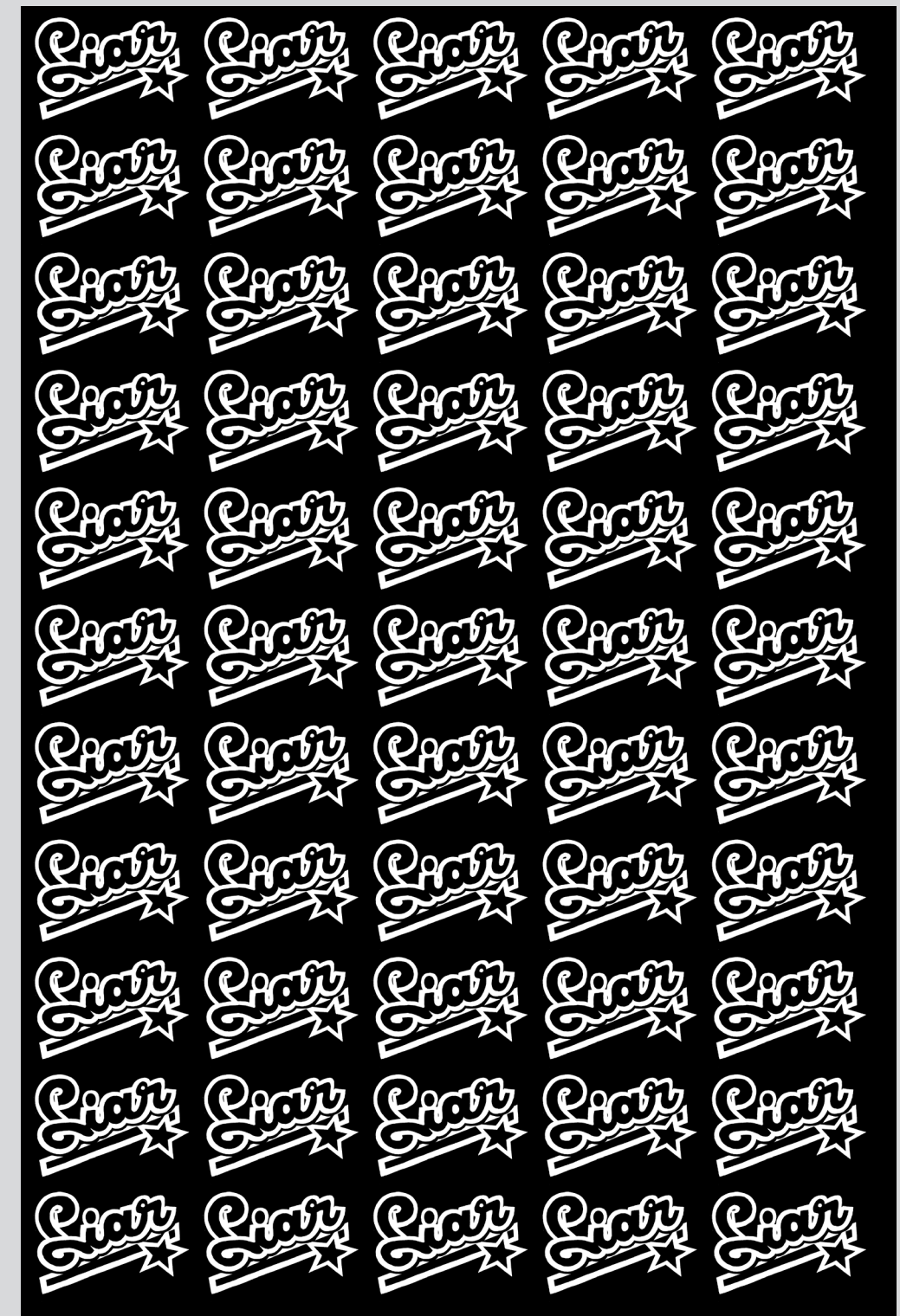
Este póster es la reinterpretación del póster de la película “*in gefahrundgrössternotbringt der mittelweg den tod*” (1974) de Alexander Kluge. En la película, localizada en Frankfurt, una espía del bloque soviético se acuesta con hombres para robarles la cartera. Esta actitud inmoral llevada a cabo desde un posicionamiento revolucionario que tiene la protagonista, se relaciona en esta versión del póster con las revueltas violentas de jóvenes radicales. La fotografía del coche de la guardia urbana en llamas fija el discurso en el entorno sociopolítico de la Barcelona actual.



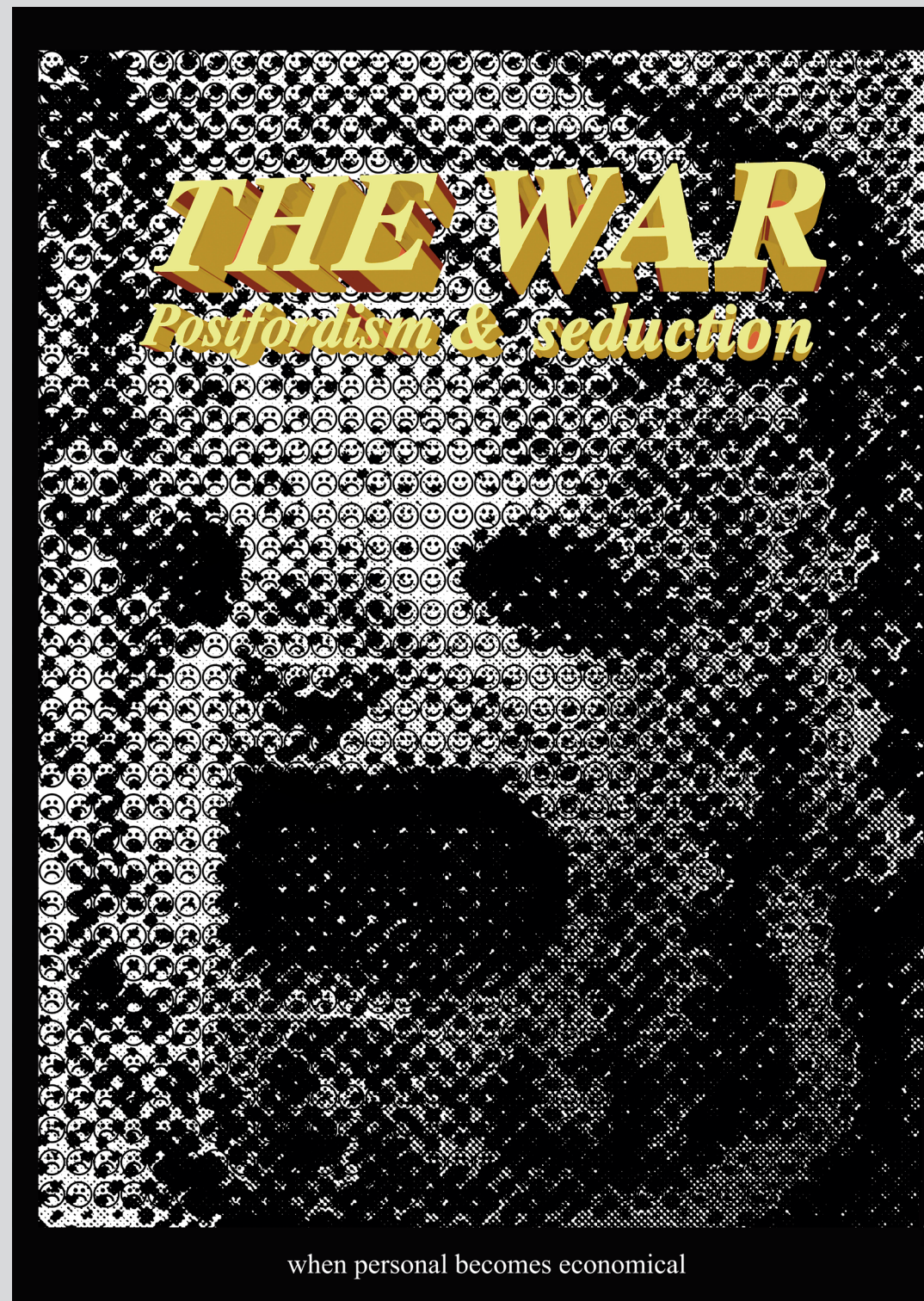
Una bolsa de glutamato monosódico. Este producto cancerígeno es el potenciador de sabor más utilizado en la industria alimenticia. Considero que es un gran y potente símbolo de nuestra sociedad y de nuestro sistema de valores.



Este cartel en un principio lo hice para equilibrar la composición global, ya que consideraba que era demasiado blanca y negra. El texto de la parte superior hace referencia a esta intuición táctica tan necesaria en la composición de trabajos creativos y a su aprendizaje. En la parte inferior aproveché para hacer una reflexión que tenía pendiente. Después de poner en duda distintas estructuras de poder dentro del proyecto pensé que para ser coherente tenía que poner también en duda la institución de poder en la que el proyecto es llevado a cabo. Así se hace referencia a la figura del profesor en clave crítica y se expone (no sin cierto humor y afecto) en cuanto a cuerpo ejecutor de autoridad.



Vuelvo en este póster a la palabra "liar". Mi fetichismo respecto a esta palabra queda expuesto anteriormente. En este caso he generado un logotipo próximo al de un posible equipo de básquet o una marca de "skateboard". La intención es la de darle un aspecto comercial atractivo al objeto de fetiche.



“THE WAR, postfordism & seduction” es el título de una pieza de vídeo en la que llevo tiempo trabajando, he aprovechado la ocasión para crear un posible cartel de la película. La imagen de una máscara griega está extraída de un antiguo relieve griego de las 9 musas y Apolo. La película apunta a una idea neoliberal de la juventud en la que esta condición biológica funciona ya solo en cuanto a representación y mercancía.



Cartel con estética “DIY”, reproduce el tipo de cartel usado en entornos contraculturales “underground”. Con sentencias próximas al punk más cínico y autocrítico. Reflexiona sobre la fosilización de líneas de pensamiento crítico en ideologías de piedra y en como grupos de afecto cercanos a estas ideologías funcionan más como grupos identitarios que como ninguna otra cosa. Busca criticar cómo este funcionamiento excluyente anula la posibilidad de desarrollar un pensamiento realmente crítico.



El campo de batalla:

Esta maqueta representa la continuación de las reflexiones sobre las políticas del espacio público y las tensiones y vinculaciones entre el diseño de la gráfica publicitaria y la construcción ideológica de los discursos hegemónicos hechas en las partes anteriores. Partiendo en este punto de un formato pensado exclusivamente para funcionar dentro de un entorno expositivo. Las intervenciones de *Ética del caos* son prácticamente autónomas de la sala de exposiciones y solo están en ella en cuanto a documentación que se encuentra fuera de ella. Por otra parte, los pósteres, aunque producidos específicamente para el entorno expositivo, no dejan de ser un medio pensado para el exterior de éste. Por este motivo, he querido generar una nueva producción que estableciera un nexo fuerte entre dentro y fuera del cubo blanco. Así la maqueta dota al conjunto de cierto asentamiento simbólico en este nuevo territorio en el que las distintas producciones se recontextualizan.

Más allá de esta función aglutinadora, la maqueta nos sirve para ampliar la visión sobre los temas que se están tratando y nos permite ver la situación

desde otras perspectivas. La estética de búsqueda de Google nos invita a pensar sobre los flujos de información en nuestros tiempos. La continua repetición de imágenes sobre el mismo tema nos obliga a afrontar aquello que siempre está allí en la publicidad a un nivel de causa-efecto pero que nunca se muestra. La escala y la naturaleza tridimensional de este medio nos permite fijarnos en aquello que queda oculto en las fotografías de las intervenciones permitiéndonos darle la vuelta para observar las estructuras que sostienen la imagen y que, por lo tanto, sostienen el discurso. Esa parte trasera de las vallas publicitarias, que no está hecha para ser vista sino más bien para ser ignorada, coge en esta pieza una cualidad puramente escultórica y funciona como analogía de aquellas estructuras simbólicas que sostienen los discursos dominantes en cuanto a construcciones. Esta analogía se puede explicar también como la relación entre la ingeniería arquitectónica de estas estructuras y la ingeniería del deseo y de la subjetividad que las mismas estructuras sustentan a nivel simbólico. En otra capa de significado, encontramos la idea del teatrillo, a medio camino entre un escenario para títeres y un mundo distópico por construir.



Vista de montaje en sala
Título: *El campo de batalla*
Técnica: madera y impresión digital sobre papel de 90 gr/m²
Medidas variables



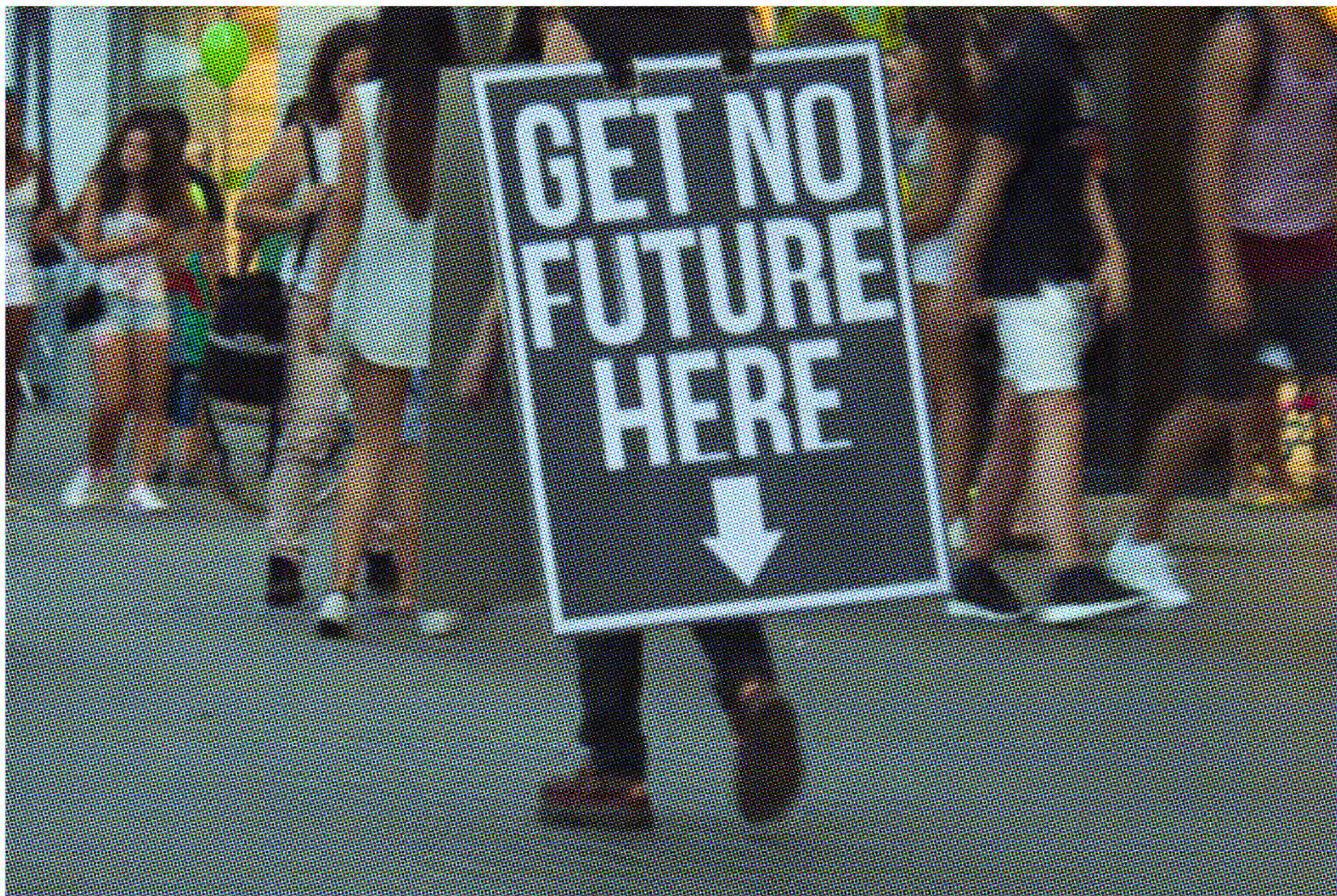
Detalle impresión digital, *El campo de batalla*



Vista de montaje en sala
Título: *El campo de batalla*
Técnica: madera y impresión digital sobre papel de 90 gr
Medidas variables



Detalle parte trasera estructuras.



Obra anterior

Gran clausura PUNK.

Sus rastros en el punk contemporáneo

(Proyecto desarrollado colectivamente desde Urge colectivo.)

El proyecto se enuncia desde una perspectiva crítico-sarcástica de la exposición 'PUNK. Sus rastros en el arte contemporáneo' realizada en el Macba entre el 13 de mayo y el 25 de septiembre de 2016. Partimos de la construcción de una clausura

alternativa fake para mostrar cómo el museo fagocita y se sirve de expresiones contraculturales para dotarse de una cierta imagen subversiva. También se trata de una contra-estrategia mediante la cual se evidencia que el uso de la palabra PUNK funciona a modo esencialista como reclamo publicitario y que, por ende, da lugar a una visión sesgada en la cual el punk pertenece a un feliz discurso que corre la suerte de tomar forma de estereotipo provocador. Esta clausura alternativa se materializa en un evento acontecido el mismo día en que finaliza la exposición oficial del Macba, en un espacio okupado y autogestionado como espacio artístico, la Sala Usurpada. Sin duda, más allá de la intención subyacente en el concepto de la exposición del Macba en sí, la función que ésta cumple dentro del museo en el marco de la Barcelona actual es la de acontecer como representación del momento político en el que nos encontramos.



Exposición colectiva autogestionada durante el evento. La sala Usurpada, Barcelona.



La necesidad de una cara rebelde como sinónimo de unas políticas culturales extensivas a una representación política general, tergiversando la subversión en espejismo y en espectáculo. Así es que el proyecto de apropiación se articula en dos ejes: En primer lugar, parasitando la difusión oficial que se había efectuado a través de carteles, flyers y redes sociales, construimos el material gráfico del evento-clausura alternativo respetando todos los elementos originales. Como elemento clave sustituimos la imagen utilizada icónicamente para la exposición del Macba de la cara de la reina Elizabeth II en un billete de cinco dólares (perteneciente a la obra "5 Pound Bill with Red Nose" de Hans-Peter Feldmann) por la de Ada Colau en uno de veinte euros. Dentro de esta

Cartel del evento Clausura "Fake" con la cara de la alcaldesa.

dinámica de parasitación creamos una página en la plataforma Facebook (Macba Museu d'Art Conspiranoic de Barcelona) y un tumblr (la-gran-clausura-punk.tumblr.com) con la apariencia plagiada de la web oficial. A través de este tumblr se desveló el mismo día del evento-clausura alternativa la localización dónde se llevó a cabo, con el propósito de mantener la confusión del fake hasta el último momento. En el evento de clausura que tuvo lugar el mismo día que finalizaba la exposición en el Macba formaron parte personas de las diversas escenas punk de la Barcelona actual, activas a nivel creativo y activista. En él eclosionaron distintas formas de expresión como conciertos, charlas, performances y una exposición colectiva. Con este evento se pretendía dar cuenta que el punk es más que el reflejo de una inquietud vaciada por el tiempo o que la provocación convertida en formato de consumo de masas. Es importante señalar que este evento alternativo que tuvo lugar formaba parte del proyecto fake pero funcionó con autonomía política dadas sus características autogestivas, colaborativas, por la implicación de las personas que participaron en ella, el espacio y la intención definitiva de desbordar cualquier tipo de reduccionismo conceptual.

Más información sobre el proyecto en: www.urgecolectivo.tumblr.com

Absolutamente nada.

Acción en el espacio público

Este proyecto se relaciona directamente con *Ética del Caos* pero incluye cierta variación de procedimiento y discursiva. Si en el proyecto *Ética del caos* la intervenciones se llevan a cabo desde una posición de vándalo en este caso el del proyecto acontece gracias a la colaboración de personas privadas que ceden su vivienda para que yo como artista tenga un acceso a la vía pública sin tener que invertir grandes capitales. De esta manera la colaboración de terceros alienos al proyecto lo hace posible.

Entendiendo que la publicidad es un dispositivo psicopolítico con unas características muy concretas, tales como son: una función comunicativa directa o subliminal, una intención concreta ya sea comercial o electoral, una presencia en el espacio público que tiene un coste económico para el anunciante, una elaboración industrial del material gráfico normalmente en serie.

Este proyecto se lleva a cabo usando los códigos visuales de la publicidad para generar un estímulo que niega cualquier mensaje con intención comunicativa. Este estímulo está en el espacio público debido a la cesión

de un espacio privado sin coste económico alguno para el anunciante/ artista y con un material gráfico echo artesanalmente, usando materiales reciclados para su construcción.

De esta forma el dispositivo publicidad es profanado y la audiencia lejos de asumir un mensaje asume una duda y una desconfianza hacia la imagen.



Los hechos de Katowice.

Fanzine

En este proyecto usa la técnica del falso reportaje para generar una ficción. Este reportaje habla de las recientes revueltas estudiantiles de una universidad de bellas artes de una ciudad polaca que ha llevado a la okupación de la universidad y la implementación de un sistema educativo autogestionado por los alumnos. En el fanzine se pueden leer artículos relacionados con los hechos y el manifiesto de la organización

asamblaría que está detrás de las protestas. El fanzine está realizado a la vez por una falsa organización: Assamblea de educació i autodefensa que se solidariza con sus compañeros polacos con acciones en la facultad y con la publicación y distribución del propio fanzine. El fanzine ha sido distribuido de forma gratuita entre estudiantes de la UB de bellas artes bajo un pretexto de veracidad con la intención de sembrar un germen en la mente de los estudiantes y dar ideas para posibles maneras de funcionar.

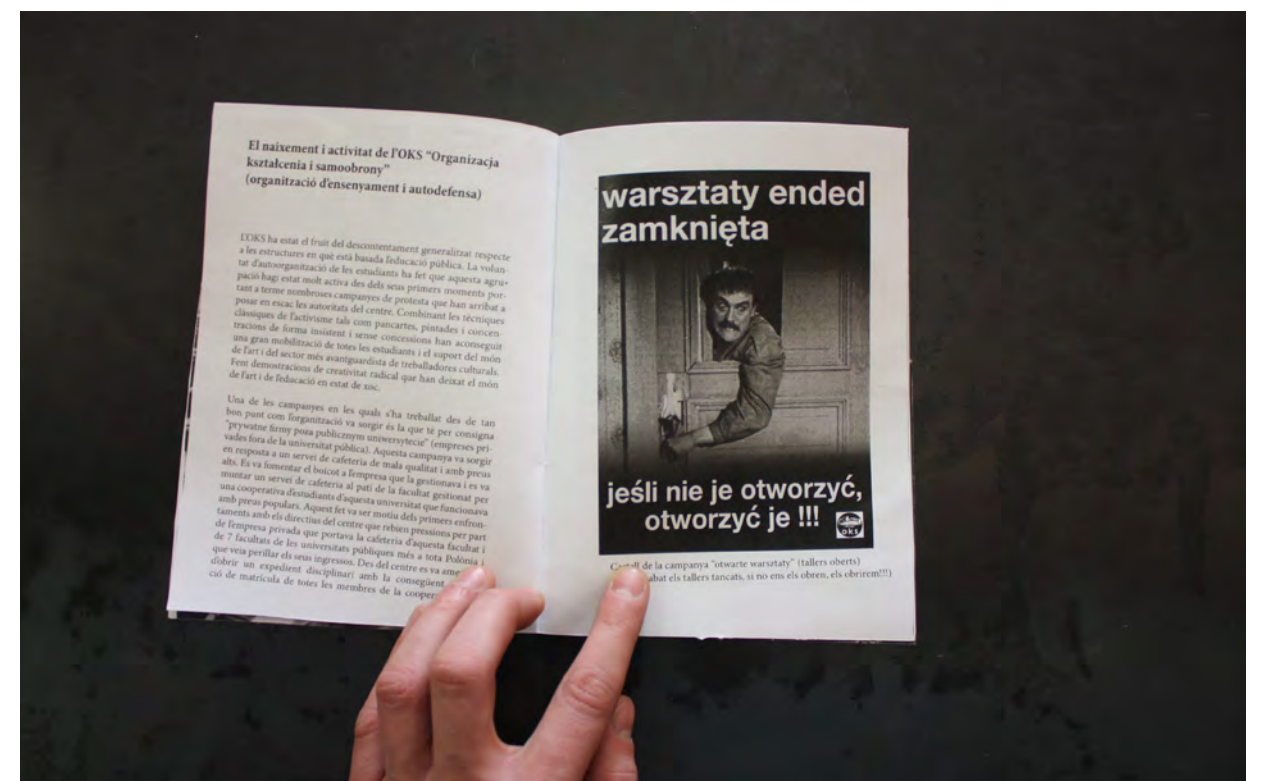
Todo lo que dentro del fanzine se encuentra es una ficción generada por mí. Para crear los textos he llevado a cabo un ejercicio de apropiación y resignificación de textos de la revista de la Internacional Situacionista. La portada del fanzine hace también referencia a la portada de dicha revista.



Portada del fanzine inspirada en la portada de la revista de la Internacional situacionista



Imágenes del Interior del Fanzine



Imágenes del Interior del Fanzine

El futuro que no tiene.

Acción pública. En colaboración con Helena Vinent.

Acción enmarcada en el evento “Distribución perturbadora” coordinado por el artista Francesc Ruiz el 21 de julio en Plaza Catalunya. En él acontecieron un conjunto de activaciones e intervenciones artísticas alrededor de los flujos, circuitos y sistemas de distribución que operan en el contexto de la plaza.



Performer tarotista realizando una tirada de tarot desviado.



Carte del tarot alterades per a l'acció.

En dicha acción se propone recuperar la figura de las tarotistas, que a principios de los años 90 se instalaban en el vestíbulo circular de la estación de metro Catalunya y en el tramo exterior de la plaza que une las Ramblas con Rambla Catalunya, popularizando las lecturas de futuro callejeras. El día 21 de julio en este tramo una performer-tarotista ofrecía lecturas de futuro mediante unas cartas de Tarot, resignificadas con caras de palomas. Las tiradas de cartas resultaban un tanto desconcertantes, pues estaban marcadas por una cierta

obsesión compulsiva y conspiranoica de la tarotista con las palomas de Plaza Catalunya, vistas como entes diabólicos al servicio de los poderes fácticos. Paralelamente otra performer en el rol de persona-anuncio repartía los flyers que promocionaban la actividad de la tarotista, a la vez que enfatizaba en esta predicción de no-future que acabó por resignificar a modo sarcástico e improvisado una campaña de promoción masiva de productos comerciales que tenía lugar en la plaza en aquél mismo momento.



Performer persona anuncio merodeando por Plaza Catalunya.



Conclusiones

Conclusiones:

Durante el tiempo en que he estado estudiando Bellas Artes mi formación ha pasado por muchas etapas. Antes de empezar estos estudios y durante los primeros años de éstos dedicaba muchísimas horas a la pintura y al dibujo. Más adelante, durante el transcurso de la carrera he pasado por los departamentos de imagen y escultura, he estudiado en el Reino Unido y ahora hago mi trabajo final en el departamento de grabado. Este hecho es bastante ilustrativo de lo que significa para mí la práctica artística. Después de este viaje he entendido que para mí la técnica no es más que un vehículo que me puede llevar a los sitios a los que quiero ir. De la misma manera que un coche no me llevará al mismo sitio que un barco; la escultura no me llevará al mismo sitio que la estampación.

Viendo mi producción en perspectiva, me doy cuenta de la riqueza que esta práctica multidisciplinar aporta a mis obras. Poniendo por ejemplo las intervenciones del proyecto, *Ética del caos*, que pueden entenderse como ejercicios espaciales llevadas a cabo dentro del ámbito de la escultura en el campo expandido, en las que he usado métodos de reproducción mecánica o estampación para su producción pero que al final son comunicadas como fotografías que catalizan los procesos conceptuales relacionados con las políticas del espacio público. Por otra parte, también me doy cuenta de que la continuidad y la coherencia en la línea discursiva no vienen dadas por las distintas disciplinas sino por el posicionamiento respecto a la práctica y como la propia subjetividad impregna el grueso de producción en sus distintas formas.

Más allá de las técnicas aprendidas y de las experiencias dentro del campo universitario, ha sido también muy importante para mí el hecho de ponerme en relación directa con el contexto de la escena artística de Barcelona; por ejemplo, formando parte del programa de residencias de Sant Andreu Contemporani o la experiencia de haber levantado de forma auto-gestionada el “artista-run-space” Sala Usurpada, en la Vila de Gracia. La asistencia a eventos, la relación con los agentes del arte a los que he tenido acceso y el esfuerzo invertido en las convocatorias me ha hecho ser muy consciente de cuan importantes son los mecanismos de distribución y sobre todo de lo importante que es la producción, no solo de obra sino también la producción de contexto.

Desde la crítica de la representación se dice que el sentido no solo se reconoce sino que se produce. Yo, desde mi experiencia trabajando en el espacio público y llevando a cabo proyectos de gestión y distribución, añadiría que, al igual que el sentido, tampoco el contexto solo se reconoce, sino que se produce.

Respecto a lo aprendido en el proyecto final, lo más relevante ha sido entender y poner en práctica el hecho de que un proyecto no tiene porqué concluir en una formalización cerrada. Sino que la producción puede mutar y ser repensada para presentarse de múltiples formas, adaptándose al contexto y a la situación. De esta manera, los procesos se mantienen abiertos indefinidamente, teniendo en cuenta la posibilidad de ser ampliados, repensados o mostrados de distintas formas y desde distintas perspectivas.

Bibliografía:

- Han, Byul-Chun. *Psicopolítica*. 1ª ed. Traducción de Alfredo Vergés. Barcelona. Herder. 2014, ISBN: 978-84-254-3399-3
- Han, Byul-Chun. *En el enjambre*. 1ª ed. Traducción de Raúl Gabás. Barcelona. Herder. 2014, ISBN: 978-84-254-3368-9
- Agamben, Giorgio. *¿qué es un dispositivo?*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/que-es-un-dispositivo-giorgio-agamben.pdf>
- Agamben, Giorgio. *Profanaciones*. 1ª ed. Traducción de Flavia costa i Edgardo Castro. Buenos Aires. Adriana Hidalgo. 2005. ISBN: 987-1156-34-0
- Foucault, Michele. *Historia de la sexualidad*. 25ª ed. Traducción de Ulises Guiñazu. En español. siglo veintiuno de España editores, s.a. CALLE PLAZA 5. 28043 MADRID. ESPAÑA. ISBN 968-23-1735-5
- Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. 1ª ed. Traducido por Marcelo Expósito. Buenos Aires. Argentina. Caja negra editora. 2014 ISBN 978-987-1622-31-3
- *Internacional situacionista, textos completos en castellano de la revista #1-6*. Traducción en proceso: Luis Navarro. Madrid. 2001. Materia gris. ISBN 84-93152-4-8
- *Internacional situacionista, sección inglesa*. Traducción de Federico Corriente. Logroño. 2011. 3º ed. ISBN 978-84-935704-6-0
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. 4ª ed. Traducción de José Luis Pardo. Valencia. Editorial Pre-textos. 2005. ISBN 978-84-819144-2-9
- King Mob, *nosotros el partido del diablo*. 2º ed. Traducción de Pablo Argente. Madrid. La Felguera editores. 2009. ISBN 978-84-612-0169-3
- Motherfuckers, *de los veranos del amor al amor armado*. 1ª ed. Traducción de Carmen Toledano. Madrid La felguera. 2009. ISBN: 978-84-937467-0-4
- Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. 1ª ed. Traducción de Julia Giser. Buenos Aires. Caja negra. 2013. ISBN: 978-987-1622-18-4
- *Modos de hacer*. Un proyecto editorial de Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte, Marcelo Expósito. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <http://fls.kein.org/sites/fls.kein.org/files/modos-de-hacer.doc%20-%20NeoOffice%20Writer.pdf>
- Fromm, Erich. *On disobendience*. 2ª ed. London. Harper Perennial. 2010 ISBN 9780061990458
- McLuhan, Marshal. *Medium is the message*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <https://archive.org/stream/pdfy-vNiFct6b-L5ucJEa/Marshall%20McLuhan%20-%20The%20Medium%20is%20The%20Message#page/n5/mode/2up>
- Eco, Umberto. *Para una guerrilla semiológica*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwj8n0ILbUAhVJKIAKHXTeC2wQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fomegalfa.es%2Fdownloadfile.php%3Ffile%3Dlibros%2Fpara-una-guerrilla-semiologica.pdf&usg=AFQjCNH-QzMO_U_Ch-BjkCcKLQIAQixlwA&sig2=d4rMjuLogTmXSEj3fnigSQ
- Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío*. 13ª ed. Traducción de Joan Vinyoli y Michèle Pédanx. Barcelona. Anagrama. 2000. ISBN 84-339-0083-8
- Klein, Naomi. *No logo*. Traducción, Alejandro Jockl. Barcelona, Paidós, 2001. ISBN: 84-493-1074-1
- Brusadin, Vani. *Asalto ala comunicación, una redefinición del “fake” com práctica artística*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwj8n0ILbUAhWKLVAKHQMjCsAQFg-gtMAE&url=https%3A%2F%2Fdiagonalnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5198744.pdf&usg=AFQjCNHrOsvvfjV66XXWqZBaWqtCYLwhHg&sig2=GfyEPJlJVg4SELfLM_AAQ
- Himanen, Pekka. *Ética hacker y el espíritu de la era de la información*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjRw7n0xrfUAhXLYVAKHY5IArUQFgg-7MAM&url=http%3A%2F%2Fprints.rclis.org%2F12851%2F1%2Fpekka.pdf&usg=AFQjCNHlk5B5yZfFFjYEEDjly8UiqdiJxg&sig2=Q3SiR2bGvJe81STrXCrCoQ>

VIDEOS:

- Kurtis, Adam. *El siglo del yo*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <https://vimeo.com/17879192>
- Klein, Naomi. *La doctrina del shock*. [En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=Nt44ivcC9rg>
- Žižek, Slavoj. *Guía de cine para pervertidos*. En línea] [consulta 6 de junio 2017] disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=PbGjSMimdYQ>

